

This Page Is Inserted by IFW Operations  
and is not a part of the Official Record

## **BEST AVAILABLE IMAGES**

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

**IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.**

**As rescanning documents *will not* correct images,  
please do not report the images to the  
Image Problem Mailbox.**

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11)特許出願公開番号  
特開2002-297824  
(P2002-297824A)

(43)公開日 平成14年10月11日(2002. 10. 11)

(51)Int.Cl. <sup>7</sup>	識別記号	F I	テーマコード(参考)
G 0 6 F 17/60	1 4 6 5 0 4	G 0 6 F 17/60	1 4 6 Z 2 C 0 8 8 5 0 4
A 6 3 F 5/04 7/02	5 1 2 3 2 8	A 6 3 F 5/04 7/02	5 1 2 B 3 2 8

審査請求 有 請求項の数15 O L (全 10 頁)

(21)出願番号 特願2001-96234(P2001-96234)

(22)出願日 平成13年3月29日(2001. 3. 29)

(71)出願人 501016847

コナミパーラーエンタテインメント株式会  
社

東京都新宿区西新宿一丁目6番1号

(72)発明者 加藤 禎人

東京都新宿区西新宿一丁目6番1号 コナ  
ミパーラーエンタテインメント株式会社内

(74)代理人 100071054

弁理士 木村 高久

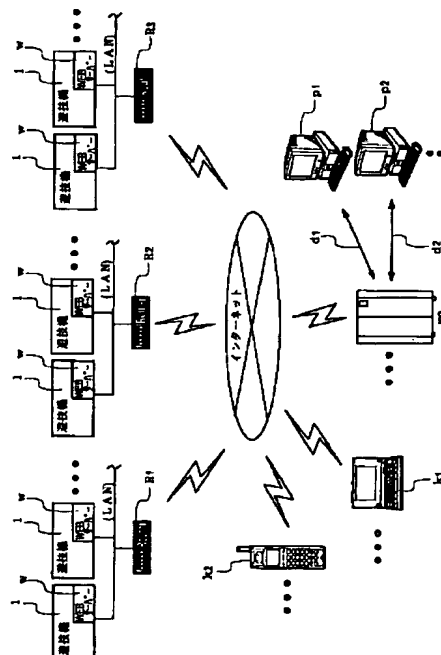
Fターム(参考) 2C088 CA01 CA05 CA06 CA07 CA08  
CA13

(54)【発明の名称】 遊技機および遊技機ネットワークシステム

(57)【要約】

【課題】 本発明の課題は、遊技機の各種設定、遊技機の情報収集等のために遠隔地のコンピュータ端末機から任意の遊技機に対するシステム処理が可能な低コストの遠隔管理システムが実現できる遊技機および遊技機ネットワークシステムを提供することにある。

【解決手段】 本発明に関わる遊技機ネットワークシステムは、インターネットまたはイントラネットのネットワークに接続されるとともに本体制御部のメモリに接続されるWEBサーバーを備える遊技機を具備する遊技機ネットワークシステムであって、WEBサーバーは、コンピュータ端末機を使用しネットワーク介して遊技機の情報処理を処理する情報処理手段を具備することを特徴としている。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】 インターネットまたはイントラネットのネットワークに接続されるとともに本体制御部のメモリに接続されるWEBサーバーを備えることを特徴とする遊技機。

【請求項2】 インターネットまたはイントラネットのネットワークに接続されるとともに本体制御部のメモリに接続されるWEBサーバーを備える遊技機を具備する遊技機ネットワークシステムであって、前記WEBサーバーは、コンピュータ端末機を使用し前記ネットワーク介して遊技機の管理情報を処理する情報処理手段を具えることを特徴とする遊技機ネットワークシステム。

【請求項3】 前記管理情報は、前記遊技機を制御するデータであり、前記情報処理手段は、前記データを変更するデータ変更手段であることを特徴とする請求項2に記載の遊技機ネットワークシステム。

【請求項4】 前記管理情報は、前記遊技機のゲームモードの設定情報であることを特徴とする請求項2または請求項3に記載の遊技機ネットワークシステム。

【請求項5】 前記遊技機は、メダルなどの遊技媒体を賭けて遊技が開始された後、その遊技結果に応じて前記遊技媒体の払出し数が決定される遊技機であり、前記管理情報は、入賞となる前記遊技結果の発生の設定情報、または、入賞にもとづいて払い出される遊技媒体数の設定情報、または遊技中の表示内容、遊技演出の設定情報であることを特徴とする請求項2または請求項3に記載の遊技機ネットワークシステム。

【請求項6】 前記遊技機は、スロットマシンであり、前記管理情報は、所定の条件成立に応じて、遊技の進行を中断させる打ち止め条件の設定情報であることを特徴とする請求項2または請求項3に記載の遊技機ネットワークシステム。

【請求項7】 前記管理情報は、前記遊技機の売上情報であることを特徴とする請求項2に記載の遊技機ネットワークシステム。

【請求項8】 前記管理情報は、前記遊技機の各種のゲームデータであることを特徴とする請求項2に記載の遊技機ネットワークシステム。

【請求項9】 前記遊技機は、メダルなどの遊技媒体を賭けて遊技が開始された後、その遊技結果に応じて前記遊技媒体の払出し数が決定される遊技機であり、前記各種のゲームデータは、所定期間における、メダル投入枚数またはメダル払い出し枚数または前記メダル投入枚数と前記メダル払い出し枚数との比率である出玉率であることを特徴とする請求項8に記載の遊技機ネットワークシステム。

【請求項10】 前記遊技機は、スロットマシンであ

り、

前記各種のゲームデータは、所定期間における、大当たりの役の成立回数または中当たりの役の成立回数または行なわれたゲームの回数であることを特徴とする請求項8に記載の遊技機ネットワークシステム。

【請求項11】 前記管理情報は、前記遊技機において発生したエラー内容情報であることを特徴とする請求項2に記載の遊技機ネットワークシステム。

【請求項12】 前記管理情報は、前記遊技機において設定されたゲームモード情報であり、前記情報処理手段は、前記ゲームモード情報を表示する表示手段であることを特徴とする請求項2に記載の遊技機ネットワークシステム。

【請求項13】 前記管理情報は、前記遊技機を制御するプログラムまたはデータであり、前記情報処理手段は、前記プログラムまたはデータを変更するプログラム変更手段であることを特徴とする請求項2に記載の遊技機ネットワークシステム。

【請求項14】 前記ネットワークを介して前記遊技機の管理情報を処理するに際し、所定の認証手段により特定の処理者に限定したことを特徴とする請求項2から請求項13のいずれか一項に記載の遊技機ネットワークシステム。

【請求項15】 前記本体制御部のメモリは、各遊技機固有の遊技機識別IDを有し、前記ネットワークを介して前記遊技機の管理情報を処理するに際し、前記遊技機識別IDと入力IDとの照合を行ない、前記両IDの合致時に前記処理が開始されることを特徴とする請求項2から請求項14のうちいずれか一項に記載の遊技機ネットワークシステム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は遊技機に係り、より詳細には遠隔地のコンピュータ端末機からゲームモードの設定等のために任意の遊技機に対してシステム処理が可能である遊技機および遊技機ネットワークシステムの構成に関する。

【0002】

【従来の技術】従来、遊技機の管理者が遊技機の設定を行ったり、または遊技機の売上情報を取得する場合には、遊技機の設置場所に赴き遊技機の調整用のドアを開けて直接作業、例えば、遊技機制御用プログラムのバージョンアップに際しては新バージョンのプログラムが焼き付けられたROM(Read Only Memory)を遊技機内の古いROMと交換する等、している。

【0003】上記直接作業以外の方法としては、店内において有線または無線を用いて遊技機から離隔した場所よりリモートで作業を行なう形態がある。

【0004】また、近年においては、ゲームセンター等で稼動している遊技機と遠隔地のコンピュータ端末機と

が電話回線等を介して接続され、該コンピュータ端末機を使用する作業によって、遊技機へのコインの入力データ、遊技機の状態等が情報収集されたり、遊技機の状態設定等が行なわれている。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】ところで、上述した如く、遊技機の設定、遊技機の売上情報等の取得のために、作業者が遊技機の設置場所に赴き遊技機に対し直接作業を行う方法は、各遊技機毎に作業を行なわねばならず、多大な作業量が発生するという問題がある。

【0006】また、店内において遊技機から離隔した場所よりリモートで作業を行なう方法は、上記の直接作業に比べれば省力化されるものの各店毎に作業が行なわれ、作業場所がそれぞれの店内に限定されてしまうととも、自店から他店の遊技機へのリモートの形態での作業は不可能となっている。

【0007】また、上述の遊技機と遠隔地のコンピュータ端末機とが接続される遊技機の遠隔管理システムは、それぞれ独自のプロトコルが採用され、遊技機を制御する該プロトコルに対応した専用のソフトウェアがそれぞれ遊技機に搭載されている。

【0008】従って、該遠隔管理システムは多数のプロトコルとそれに対応した専用のソフトウェアが必要であり、ソフトウェア等のシステム資源が累積的に増加しシステムコストが高騰している。

【0009】加えて、遠隔管理システムにおいて、遠隔地のコンピュータ端末機からそれぞれ専用のソフトウェアが搭載される遊技機を同時に制御することはソフトウェアが異なるため不可能であり、当業者においては、昨今の急速な情報技術の進展とも相俟って、より優れた遠隔管理システムが実現できる遊技機が強く望まれている。

【0010】本発明は上記実状に鑑み、遊技機の各種設定、遊技機の情報収集等のために遠隔地のコンピュータ端末機から任意の遊技機に対するシステム処理が可能な低コストの遠隔管理システムが実現できる遊技機および遊技機ネットワークシステムの提供を目的とする。

【0011】

【課題を解決するための手段】上記目的を達成するべく、本発明の請求項1に関わる遊技機は、インターネットまたはイントラネットのネットワークに接続されるとともに本体制御部のメモリに接続されるWEBサーバーを備えることを特徴としている。

【0012】本発明の請求項2に関わる遊技機ネットワークシステムは、インターネットまたはイントラネットのネットワークに接続されるとともに本体制御部のメモリに接続されるWEBサーバーを備える遊技機を具備する遊技機ネットワークシステムであって、WEBサーバーは、コンピュータ端末機を使用しネットワーク介して遊技機の管理情報を処理する情報処理手段を具えること

を特徴としている。

【0013】本発明の請求項3に関わる遊技機ネットワークシステムは、請求項2に記載の遊技機ネットワークシステムであって、前記管理情報は、遊技機を制御するデータであり、前記情報処理手段は、データを変更するデータ変更手段であることを特徴としている。

【0014】本発明の請求項4に関わる遊技機ネットワークシステムは、請求項2または請求項3に記載の遊技機ネットワークシステムであって、前記管理情報は、遊技機のゲームモードの設定情報であることを特徴としている。

【0015】本発明の請求項7に関わる遊技機ネットワークシステムは、請求項2に記載の遊技機ネットワークシステムであって、前記管理情報は、遊技機の売上情報であることを特徴としている。

【0016】本発明の請求項8に関わる遊技機ネットワークシステムは、請求項2に記載の遊技機ネットワークシステムであって、前記管理情報は、遊技機の各種のゲームデータであることを特徴としている。

【0017】本発明の請求項13に関わる遊技機ネットワークシステムは、請求項2に記載の遊技機ネットワークシステムであって、前記管理情報は、遊技機を制御するプログラムまたはデータであり、前記情報処理手段は、プログラムまたはデータを変更するプログラム変更手段であることを特徴としている。

【0018】本発明の請求項14に関わる遊技機ネットワークシステムは、請求項2から請求項13のいずれか一項に記載の遊技機ネットワークシステムであって、前記ネットワークを介して遊技機の管理情報を処理するに際し、所定の認証手段により特定の処理者に限定したことを特徴としている。

【0019】本発明の請求項15に関わる遊技機ネットワークシステムは、請求項2から請求項14のいずれか一項に記載の遊技機ネットワークシステムであって、前記本体制御部のメモリは、各遊技機固有の遊技機識別IDを有し、ネットワークを介して遊技機の管理情報を処理するに際し、遊技機識別IDと入力IDとの照合を行ない、両IDの合致時に前記処理が開始されることを特徴としている。

【0020】

【発明の実施の形態】以下、実施例を示す図面に基づいて、本発明を詳細に説明する。

【0021】本実施例である遊技機1は、図1に示すように、ゲームセンター等の店内において互いにLAN(Local Area Network)が構築され、ルーターR1、R2、…、Rn、専用回線(図示せず)を介しインターネットに接続されており、さらにサービスプロバイダISP(Internet Service Provider)から電話回線d1、d2、…を介し遊技機1の管理者が使用するパソコン(コンピュータ端末機)p1、p2、…に接続されている。

【0022】また、各遊技機1は、同時にインターネットを介し、さらに携帯電話網(図示せず)、PHS(Personal Handy-phone System)網(図示せず)等を経由し遊技機1の管理者が使用する携帯情報端末機(コンピュータ端末機)k1、携帯電話機(コンピュータ端末機)k2、…等に接続されている。

【0023】上記パソコンp1、p2、…、携帯情報端末機k1、…には、OS(Operating System)として例えば、WINDOWS Me(登録商標)が搭載され、ホームページを表示するための専用ソフト、例えばインターネット

エクスプローラ(登録商標)(Internet Explorer(登録商標))と、電子メールを使用するためのメール専用ソフト、例えばアウトLOOK・エクスプレス(登録商標)(Outlook Express(登録商標))等がインストールされている。

【0024】上記遊技機1(11、12、…、1n)は、図2に示すように、それぞれIP(Internet Protocol)アドレスが付されるWEB(World Wide Web)サーバーw(w1、w2、…、wn)が内蔵され、ゲームセンターの

店内において、遊技機1の管理者に使用され、ゲームセンターの1階に設置されるパソコン(コンピュータ端末機)Gp1および2階に設置されるパソコン(コンピュータ端末機)Gp2とともに、互いにLANとして接続されている。

【0025】なお、LANシステムとしてはイーサネット(登録商標)(Ethernet(登録商標))が採用されている。

【0026】上記パソコンGp1、パソコンGp2には、OS(Operating System)として例えば、WINDOWS Meが搭載され、ホームページを表示するための専用ソフト、例えばインターネットエクスプローラ(Internet Explorer)と、電子メールを使用するためのメール専用ソフト、例えばアウトLOOK・エクスプレス(Outlook Express)等がインストールされている。

【0027】遊技機1は、図3(a)に示すように、操作レバー、操作釦等の操作が行なわれる操作部1s、遊技機1の表示が行なわれる表示部1h、および該操作部1s、表示部1hが接続される遊技機制御部1cを備え構成され、遊技機制御部1cにはメモリ1cmが具えられている。

【0028】メモリ1cmは不揮発性メモリー等、例えばNVRAM(Nonvolatile Random Access Memory)であり、遊技機制御プログラム(管理情報)、ゲームモード設定データ(管理情報、遊技機を制御するデータ、ゲームモードの設定情報)、売上げデータ(管理情報、売上情報)、および各種ゲームデータ(管理情報)等が格納されている。

【0029】そして、遊技機制御部1cのメモリ1cmは、WEBサーバーwに接続されて構成され、WEBサーバーwがメモリ1cmにアクセスすることにより、ゲ

ームモードの設定、売上げ情報処理、各種ゲームデータ処理、およびゲームプログラムのバージョンアップ等のシステム処理が実行されている。

【0030】ここで、遊技機制御部1cの各メモリ1cmには遊技機固有の遊技機識別ID(Identification)が付され、外部からのメモリ1cmへのアクセスに際しては、遊技機識別IDによる認証が行なわれ、設定された遊技機識別IDと入力IDが合致しなければメモリ1cmへアクセスすることは不可能な認証システムとなっている。

【0031】なお、遊技機識別IDは遊技機1の製造番号を流用するなど適宜、設定すればよい。

【0032】上記WEBサーバーwは、演算処理をするMPU(Microprocessing Unit)とメモリを集積したマイクロコンピュータで構成されている。

【0033】WEBサーバーwには、図3(b)に示すように、HTTPD(HyperText Transfer Protocol Daemon)wh、HTML(HyperText Markup Language)ファイルが格納されるHTMLフォルダwf、およびジャバ(登録商標)(Java(登録商標))、パール(登録商標)(Perl(登録商標))、ビジュアル(登録商標)(Visual(登録商標))C++等のプログラミング言語を用いて製造されるCGIプログラムファイルのためのCGI(Common Gateway Interface)プログラムフォルダwcが搭載されており、クライアントであるパソコン(p1、p2、…、k1、k2、Gp1、Gp2等)からの要求によりHTTPD(wh)を介してHTMLファイル、データ等の受け渡しが行われ、CGIプログラムファイルのプログラム(情報処理手段)が実行されている。

【0034】ここで、CGIプログラムファイルは、認証システムプログラム(認証手段)、ホームページと連係して実行される各種ゲームの売上データ集計用のプログラム、ゲームモード設定用のプログラム(データ変更手段)、各種ゲームデータ処理用のプログラム、遊技機エラー情報処理プログラム、遊技機管理情報表示プログラム(表示手段)および遊技機制御プログラムのインストール用プログラム(プログラム変更手段)等の様々なプログラムのファイルである。

【0035】さらに、WEBサーバーwには、フリーウェア、シェアウェア等のFTP(File Transfer Protocol)専用ソフトウェアwf、JPEG(Joint Photographic Experts Group)ファイル形式またはGIF(Graphics Interchange Format)ファイル形式の画像ファイルが格納される画像フォルダwg、音声ファイルが格納される音声フォルダwm、およびJavaアプレットフォルダwj等が搭載されており、FTP専用ソフトウェアwfを使用することによりCGIプログラムファイル、或いはその他のファイルのファイル転送が行われている。

【0036】図4は競馬ゲームの各種の操作を行なうた

めのホームページのトップページk p 1を示している。

【0037】競馬ゲームのトップページk p 1には、売上データを集計するためのインカムデータ集計k p 1a、ゲームモードの設定を行なうためのゲームモード設定k p 1b、各種ゲームデータの処理を行なうための各種ゲームデータk p 1cが配されている。

【0038】ここで、インカムデータ集計k p 1aをクリックすると、CGIプログラムファイルの競馬ゲームの売上データ集計用のプログラムが実行され、その結果として図5に示す競馬ゲームのインカムデータ集計のページk p 2が表示され、インカムデータ集計処理が行なわれる。

【0039】すなわち、競馬ゲームのトップページk p 1のHTMLには、CGIプログラムフォルダw cの競馬ゲームの売上データ集計用のプログラムが実行されるように、予め指定されている。

【0040】また、ゲームモード設定k p 1bをクリックすると、ハイパーリンクの機能により次ページ(図示せず)が表示され、続いてCGIプログラムフォルダw c内のゲームモード設定用のプログラムが実行され、ゲームモード設定の処理が実行される。

【0041】すなわち、競馬ゲームのトップページk p 1のHTMLには、ゲームモード設定k p 1bに次ページがリンクするように指定されており、また、ゲームモード設定用のプログラムは競馬ゲームのゲームモード設定処理のHTMLにおいて予め指定がなされている。

【0042】同様に、各種ゲームデータk p 1cをクリックすると、ハイパーリンクの機能によりリンクされる次ページ(図示せず)が表示され、続いてCGIプログラムフォルダw c内のゲームデータ処理用のプログラムが実行され、ゲームデータの取得、およびゲームデータ履歴の表示、各種ゲームモード設定内容の表示等のゲームデータ処理が実行される。

【0043】すなわち、競馬ゲームのトップページk p 1のHTMLには、各種ゲームデータk p 1cにリンクするように次ページが指定されており、また、各種ゲームデータ処理用のプログラムは競馬ゲームの各種ゲームデータ処理のHTMLにおいて予め指定がなされている。

【0044】上述の如く、上記遊技機の遠隔管理システムは、ゲームセンター内の遊技機1とゲームセンターの管理者が使用するパソコンG p 1、G p 2とはLANにて接続され(図2参照)、一方、遊技機1と遊技機1を遠隔操作する管理者が使用するパソコン(p 1、p 2、...)、携帯情報端末機k 1、携帯電話機k 2等とはネットワークを介して接続される(図1参照)ので、遊技機1の管理者は、任意の場所の上記コンピュータ端末機から遊技機1のWEBサーバーwにアクセスし、WEBサーバーwから遊技機制御部1 cのメモリ1 c mにアクセスすることにより遊技機1に対するシステム処理を行なうことができる。

【0045】次に、上述の構成の遊技機の遠隔管理システムの運用について図6のフローチャートを用いて説明する。

【0046】ここで、遊技機1の競馬ゲームのインカムデータ集計処理を行なうものとする。

【0047】(ステップ1)遊技機1の管理者は、任意のコンピュータ端末機(G p 1、G p 2、p 1、p 2、k 1、k 2、...)を使用して、インターネットエクスプローラの画面を表示し、所望の遊技機1の競馬ゲームの処理を行なうホームページのURL (Uniform Resource Locators)を入力する。

【0048】(ステップ2)ブラウザの機能により、利用者ID、パスワード、遊技機識別IDを入力するID認証画面(図示せず)がコンピュータ端末機のディスプレイに表示される。

【0049】ここで、ID認証画面は利用者ID、パスワードの認証画面と遊技機識別IDの認証画面との2つの画面で構成してもよい。

【0050】管理者は、機密である自身の利用者ID、パスワード、および処理を行なう遊技機1の遊技機識別IDを入力する。

【0051】(ステップ3-1)まず、CGIプログラムにより利用者ID、パスワードの認証が行なわれ、登録された利用者ID、パスワードでない場合は処理は行なわれない。

【0052】(ステップ3-2)次いで、CGIプログラムにより遊技機識別IDの認証が行なわれ、登録された遊技機識別IDでない場合は処理は行なわれない。

【0053】(ステップ4)入力された利用者ID、パスワード、遊技機識別IDが登録されたものと合致する場合は、CGIプログラムにより入力された遊技機識別IDを有する遊技機1のWEBサーバーの処理を行なうホームページのトップページがディスプレイに表示される。

【0054】この場合は、競馬ゲームの操作のためのメニュー画面であるトップページk p 1(図4参照)がディスプレイに表示される。

【0055】売上げデータの集計を行なう場合は、インカムデータ集計k p 1aをクリックする。

【0056】(ステップ5)競馬ゲームの売上データ集計用プログラムが実行され、競馬ゲームのインカムデータ集計のページk p 2がディスプレイに表示される。

【0057】こうして、所望の遊技機1の競馬ゲームのインカムデータ集計処理が開始される。

【0058】なお、(ステップ4)において、競馬ゲームのゲームモードの設定を行なう場合は、ゲームモード設定k p 1bをクリックすることによりゲームモードの設定の処理が、ゲームモード設定用のプログラムが実行されることにより行なわれる。

【0059】同様に、(ステップ4)において、競馬ゲー

ムの各種ゲームデータの処理を行なう場合は、各種ゲームデータk p 1cをクリックすることにより各種ゲームデータの処理が、各種ゲームデータ処理用のプログラムが実行されることにより行なわれる。

【0060】ここで、例えば、競馬ゲーム以外のゲームモードの設定の例として、スロットマシンのゲームモードの設定を例示し説明する。

【0061】まず、スロットマシンの遊技難易度の設定がある。

【0062】遊技難易度とは、当り図柄が揃う役の成立10 が出現する確率を、例えば易から難の6段階、すなわち設定1から設定6に分け、状況に応じて6段階のうちの何れかに設定する。

【0063】或いは、1ゲームにおいて、所定回数ボーナスゲーム(役の成立が実現したこと)を遊技した後に打ち止め(ゲームオーバー)にするというボーナスゲームの出現回数の設定がある。

【0064】ボーナスゲームの出現回数を、例えば、0 20 ~5回の何れかの回数とし、0を設定したならば打ち止めは無し、3を設定したならばボーナスゲームを3回遊技した後に打ち止め、5を設定したならばボーナスゲームを5回遊技した後に打ち止めとする等と定める。

【0065】或いは、上記以外の所定の条件の成立に応じて、遊技の進行を中断させる打ち止め条件の設定が存在する。

【0066】さらに、役の成立を達成した場合に払い出されるメダルの枚数の設定、または、その他の場合に払い出されるメダルの枚数の設定がある。

【0067】或いは、遊技演出のバリエーションを選択する遊技演出の設定がある。

【0068】例えば、レディズデイ(女性専用日)の場合には、BGMのおとなしいバリエーションに設定する、マンズデイ(男性専用日)の場合には、スピーディなBGMのバリエーションに設定する等々である。

【0069】或いは、液晶表示であるサブ表示器(図示せず)を搭載した遊技機1の場合には、サブ表示器における表示内容の切り替えの設定がある。

【0070】例えば、設定1は遊技演出や遊技情報、設定2はチャンネル1の店舗からの一般情報案内、設定3はチャンネル2の店舗からの一般情報案内、設定4はチャンネル3の店舗からの一般情報案内と定め、設定1~ 40 設定4の何れかを選択する。

【0071】ここで、表示内容のコンテンツは予め装置内に格納されている必要はなく、ネットワークを介してダウンロードすることも可能である。

【0072】次に、上記各種ゲームデータ処理の例として、スロットマシンを例示して説明する。

【0073】例えば、1営業日当りの遊技情報を収集し、経営情報とする。

【0074】1営業日における、遊技客のメダル投入枚

数、遊技客に対するメダル払い出し枚数、これらメダル投入枚数とメダル払い出し枚数との比率である出玉率の情報を取得する。

【0075】或いは、1営業日当りの大当たり発生回数を把握する、すなわち、ビッグボーナス(大当たりの役の成立)入賞回数、レギュラーボーナス(中当たりの役の成立)入賞回数、行なわれたゲームの回数等を把握する。

【0076】上述の例は、スロットマシンとして説明したが、スロットマシン以外の遊技機に適宜、適用できるものである。

【0077】ところで、その他のゲーム情報処理の例としては、例えば、発生したエラー内容情報の履歴をログファイルを利用して取得し、エラー内容情報の履歴として時系列的に記録する、またはエラー種類別に分類して記録する、そして、管理者が適宜、コンピュータ端末機のディスプレイに表示したり、検索することも可能である。

【0078】或いは、管理者が、任意の場所でコンピュータ端末機を用いて、遊技機1の各種のゲームモードの設定内容を表示し確認することも可能である。

【0079】また、管理者により管理される遊技機1の一般的な売上情報としては、例えば、1日当りの各ゲームセンターにおける各遊技機1毎、遊技機1の各種類毎、各ゲーム毎、およびゲームセンター毎のゲーム回数、遊技客の人数、および売上収入、或いは、これら各種情報の地域別、都道府県別、地方別、国別等の集計情報、或いは、これら各種情報の週毎、月毎等の集計情報等がある。

30 【0080】上記構成によれば、各遊技機にWEBサーバーが備えられるので、遊技機の管理者はコンピュータ端末機を使用して該WEBサーバーの処理用ホームページにアクセスすることにより、WEBサーバーから遊技機制御部に対してシステム処理が行なわれ、例えば、遊技機のゲームモードの設定、遊技機の売上げ集計、遊技機の各種ゲームデータ処理、遊技機制御プログラムのインストール、バージョンアップ、遊技機のゲームの制御プログラムのインストール、バージョンアップ、各種ゲームデータの閲覧等の様々な処理が可能となる。

40 【0081】また、上述の如く、コンピュータ端末機によりインターネットを介して遊技機に対するシステム処理が可能であるので、遊技機の管理者は、ノート型パソコン、携帯情報端末機、携帯電話機等を使用することにより遠隔地等の任意の場所において、遊技機に対するシステム処理が可能である。

【0082】また、各遊技機に共通のWEBサーバーを備え、WEBサーバーを介し遊技機に対するシステム処理が行なわれるので、遊技機の管理者は全ゆる遊技機に対するシステム処理が可能であり、極めて効率的な遊技機に対するシステム処理が可能となり作業コストは大き

く低減される。

【0083】また、各遊技機に共通のWEB技術が適用されることにより、既存の情報インフラが全て有効に活用できるとともに全ての遊技機のシステム処理を共通のソフトウェアにより処理できるので、システムの構築コストが極めて低廉である。

【0084】また、全ての遊技機のシステム処理を共通のソフトウェアにより処理できるので、遊技機の種々のデータを容易に様々な目的に利用でき、経営資源として活用可能である。

【0085】また、各遊技機固有の遊技機識別IDを付与し、遊技機に対するシステム処理に際して該遊技機識別IDと入力IDとの認証を行なうことにより、遊技機のシステム処理のセキュリティが向上する。

【0086】また、各遊技機固有の遊技機識別IDは、遊技機の特定に利用できるとともに、各遊技機のキーとして遊技機に対する様々なシステム処理に活用できる。

【0087】また、遊技機に対するシステム処理に際して、利用者ID、パスワードを用いる認証を行なうことにより遊技機の管理者の特定が可能であり、遊技機のシステム処理のセキュリティがさらに向上する。

【0088】従って、遊技機の各種設定、遊技機の情報収集等のために遠隔地のコンピュータ端末機から任意の遊技機に対するシステム処理が可能な低コストの遠隔管理システムを実現できる遊技機および遊技機ネットワークシステムが提供できる。

【0089】なお、上述した実施例においては、遊技機にWEBサーバーが内蔵されている場合を例示したが、WEBサーバーは、必ずしも遊技機内に内蔵されている必要はなく、遊技機と対応づけられているならば別体装置であってもよい。この場合には、WEBサーバーと遊技機との通信は、LANシステムのネットワークである必要はなく、独自で取り決めたプロトコルを使用してもよい。

【0090】また、上述した実施例においては、遊技機を例示しているが、その他の類似の機器に本発明に関わる遊技機および遊技機ネットワークシステムを有効に適用し得ることは言うまでもない。

【0091】

【発明の効果】以上、詳述した如く、本発明に関わる遊技機によれば、遊技機にWEBサーバーが備わり本体制御部のメモリに接続されるので、遊技機の管理者はコンピュータ端末機を使用して該WEBサーバーにアクセスすることにより、遊技機のゲームモードの設定、売上げ情報の処理、各種ゲームデータの処理、プログラムのバージョンアップ等の様々な処理が可能となる。

【0092】また、コンピュータ端末機を使用しインターネットを介して遊技機に対するシステム処理が可能で

あるので、遠隔地等の任意の場所においても遊技機に対するシステム処理が可能である。

【0093】また、各遊技機は共通のWEBサーバーを備え、WEBサーバーを介し遊技機に対するシステム処理が可能であるので、極めて効率的な遊技機に対するシステム処理が可能となり作業コストは大きく低減される。

【0094】また、コンピュータ端末機から該WEBサーバーを用いて各遊技機にアクセスできるので、既存の情報インフラが全て有効に活用でき、また、全ての遊技機に対するシステム処理を共通のソフトウェアにより処理できるので、システムの構築コストが極めて低廉である。

【0095】また、遊技機に対するシステム処理に際し、所定の認証手段により特定の処理者に限定すれば、遊技機のシステム処理のセキュリティが向上する。

【0096】また、遊技機に対するシステム処理に際して、各遊技機に固有の遊技機識別IDにより入力IDとの認証を行なえば、遊技機のシステム処理のセキュリティが向上する。

【0097】従って、遊技機の各種設定、遊技機の情報収集等のために遠隔地のコンピュータ端末機から任意の遊技機に対するシステム処理が可能な低コストの遠隔管理システムを実現できる遊技機および遊技機ネットワークシステムを提供できる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の実施例のハードウェアの概略構成を示す図。

【図2】本発明の実施例のゲームセンター内のハードウェアの概略構成を示す図。

【図3】(a)および(b)は本発明の実施例の遊技機の機能ブロック図および遊技機に備わるWEBサーバーの構成を概念的に示す図。

【図4】本発明の実施例の遊技機の競馬ゲームの処理を行なうホームページのトップページを示す図。

【図5】本発明の実施例の遊技機の競馬ゲームのインカムデータ集計の処理を行なうページを示す図。

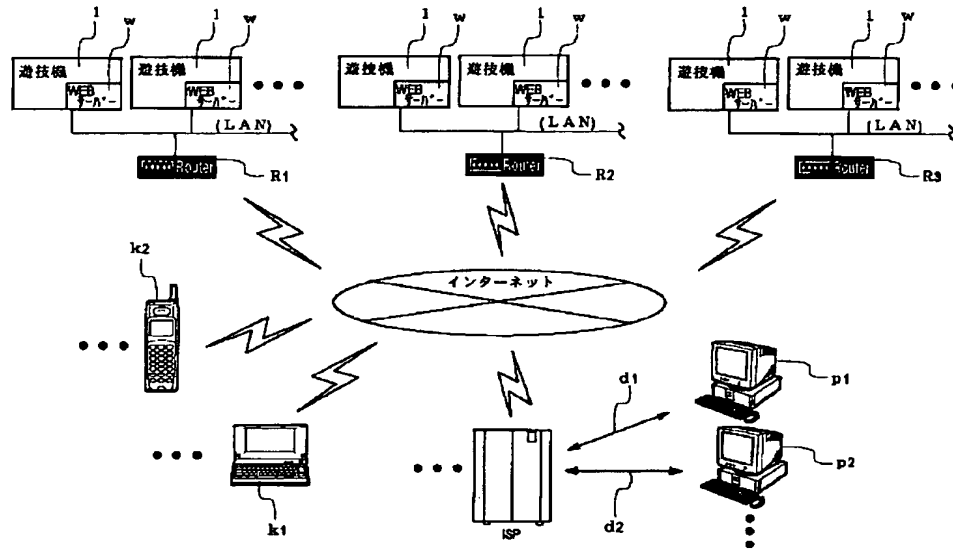
【図6】本発明の実施例の管理情報処理の流れを示すフローチャート。

【符号の説明】

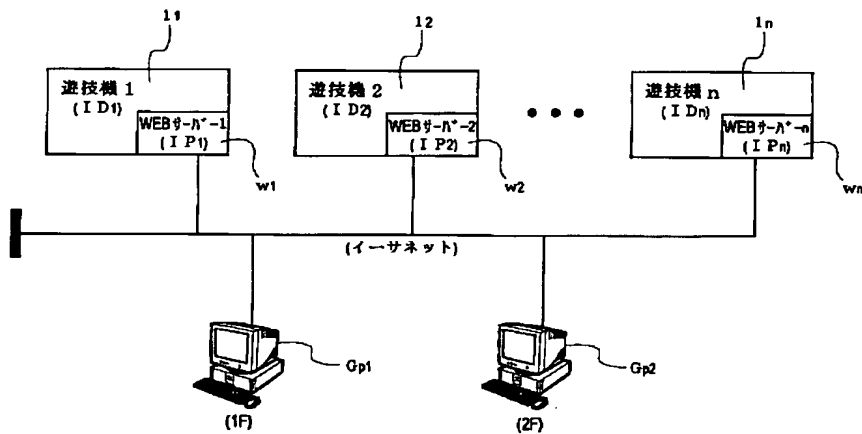
1…遊技機、  
1c…遊技機制御部(本体制御部)、  
1cm…メモリ、  
k1…携帯情報端末機(コンピュータ端末機)、  
k2…携帯電話機(コンピュータ端末機)、  
p1、p2、Gp1、Gp2…パソコン(コンピュータ端末機)、  
w…WEBサーバー。



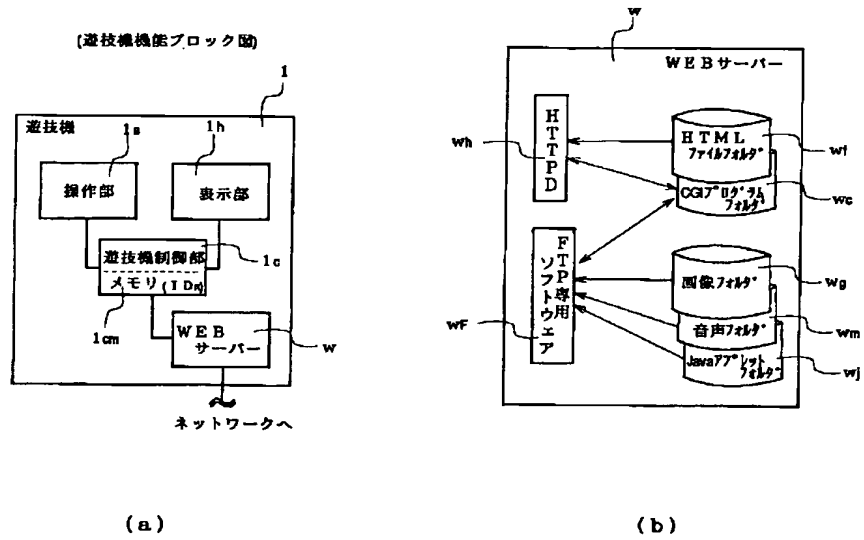
【図1】



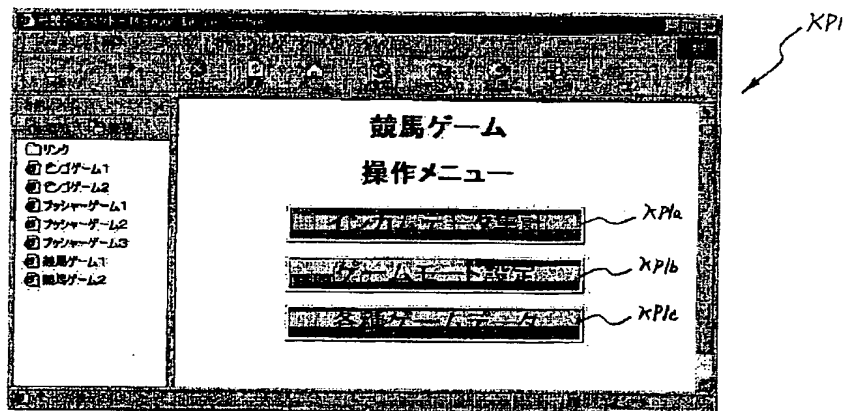
【図2】



【図3】



【図4】

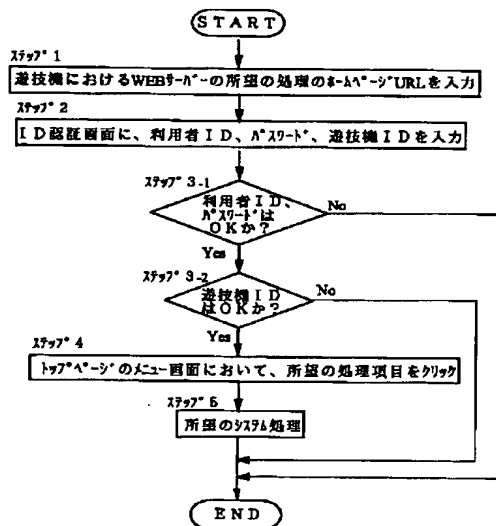


【図5】

X/P2

競馬ゲーム				
DATE	IN	OUT	H/O	%
TODAY	47144	44143	3001	94
08/08	42080	37385	4885	89
08/07	48519	48254	2285	95
08/06	38879	33566	3313	91
08/05	32908	28223	3813	89
08/04	18331	18484	1847	90
08/03	26433	22837	3598	86

【図6】



**\* NOTICES \***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. \*\*\*\* shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

---

**Bibliography.**

---

- (19) [Country of Issue] Japan Patent Office (JP)  
(12) [Official Gazette Type] Open patent official report (A)  
(11) [Publication No.] JP,2002-297824,A (P2002-297824A)  
(43) [Date of Publication] October 11, Heisei 14 (2002. 10.11)  
(54) [Title of the Invention] A game machine and a game machine network system.  
(51) [The 7th edition of International Patent Classification]  
G06F 17/60 146  
504  
A63F 5/04 512  
7/02 328  
[FI]  
G06F 17/60 146 Z  
504  
A63F 5/04 512 B  
7/02 328  
[Request for Examination] \*\*\*\*  
[The number of claims] 15.  
[Mode of Application] OL.  
[Number of Pages] 10.  
(21) [Filing Number] Application for patent 2001-96234 (P2001-96234)  
(22) [Filing Date] March 29, Heisei 13 (2001. 3.29)  
(71) [Applicant]  
[Identification Number] 501016847.  
[Name] KONAMI parlor entertainment incorporated company.  
[Address] 1-6-1, Nishi-Shinjuku, Shinjuku-ku, Tokyo.  
(72) [Inventor(s)]  
[Name] Kato Sadahito.  
[Address] 1-6-1, Nishi-Shinjuku, Shinjuku-ku, Tokyo Inside of KONAMI parlor entertainment incorporated company.  
(74) [Attorney]  
[Identification Number] 100071054.

[Patent Attorney]

[Name] Kimura Takaku.

[Theme code (reference)]

2C088.

[F term (reference)]

2C088 CA01 CA05 CA06 CA07 CA08 CA13.

---

[Translation done.]

**\* NOTICES \***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. \*\*\*\* shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

---

Summary.

---

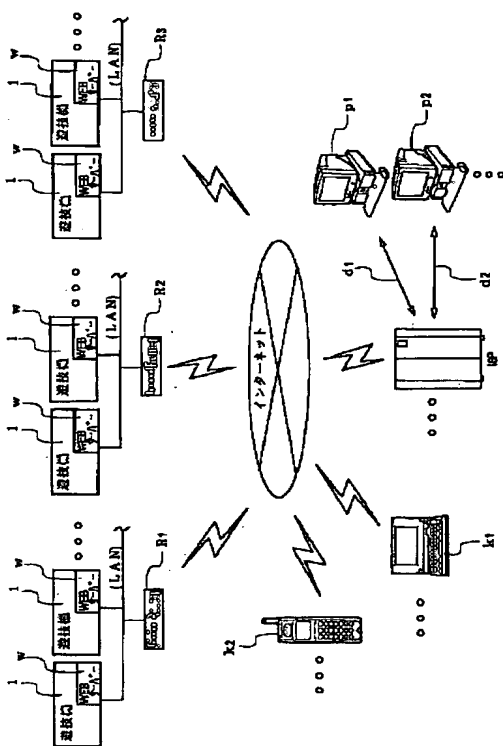
(57) [Abstract]

[Technical problem] The technical problem of this invention is from the computer terminal machine of a remote place for various setup of a game machine, information gathering of a game machine, etc. to offer the game machine and game machine network system which can realize the remote managerial system of the low cost which can be system processed to arbitrary game machines.

[Means for Solution] The game machine network system in connection with this invention is a game machine network system possessing a game machine equipped with the WEB server connected to the memory of this organization section while connecting with the network of the Internet or intranet, and the WEB server is characterized by having an information processing means to carry out network \*\* using a computer terminal machine, and to process the management information of a game machine.

---

[Translation done.]



[Translation done.]

\* NOTICES \*

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.\*\*\*\* shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

DETAILED DESCRIPTION

[Detailed Description of the Invention]

[0001]

[The technical field to which invention belongs] this invention relates to a game machine and relates to the composition of the game machine in which system processing is possible, and a game machine network system from the computer terminal machine of a remote place to game machines arbitrary for a setup in game mode etc. at a detail more.

[0002]

[Description of the Prior Art] the case where the manager of a game machine sets up a game machine conventionally, or the sales information on a game machine is acquired -- the installation of a game machine -- going -- the door for adjustment of a game machine -- opening -- direct work, for example, game mechanism business, -- exchanging for old ROM of the game inside of a plane ROM (Read Only Memory) on which the program of a new version was printed on the occasion of upgrade of a program etc. -- \*\*\*\* .

[0003] There is a form which works by RIMOTO from the place isolated from the game machine as methods other than the above-mentioned direct work using a cable or radio on inside of a shop.

[0004] Moreover, in recent years, the game machine and the computer terminal machine of a remote place which are working in the game center etc. are connected through the telephone line etc., the input data of the coin to a game machine, the state of a game machine, etc. gather information, or a state setup of a game machine etc. is performed by the operator who uses this computer terminal machine.

[0005]

[Problem(s) to be Solved by the Invention] By the way, as mentioned above, the way an operator goes to the installation of a game machine and works directly to a game machine for [, such as a setup of a game machine and sales information on a game machine, ] acquisition must work for every game machine, and has the problem that great rating occurs.

[0006] Moreover, if the method of working by RIMOTO from the place isolated from the game machine on inside of a shop is compared with the above-mentioned direct work, although it will save labor, while work will be done for every store and a work site will be limited to each inside of a shop, work with the form of RIMOTO to the game machine of a self-store to other stores is impossible.

[0007] Moreover, a protocol with the respectively original remote managerial system of the game machine to which an above-mentioned game machine and the computer terminal machine of a remote place are connected is adopted, and the software of the exclusive use corresponding to this protocol that controls a game machine is carried in the game machine, respectively.

[0008] Therefore, many protocols and the software of the exclusive use corresponding to it are required for this remote managerial system, system resources, such as software, increase cumulatively, and system cost is soaring.

[0009] In addition, in the remote managerial system, since software differs, it is impossible to control simultaneously the game machine with which the software of exclusive use is carried from the computer terminal machine of a remote place, respectively, and in this contractor, progress of the rapid information technology of these days and a game machine which can realize the more excellent remote managerial system conjointly are desired strongly.

[0010] this invention aims at offer of the game machine which can realize the

remote managerial system of the low cost which can be system processed to arbitrary game machines, and a game machine network system from the computer terminal machine of a remote place in view of the above-mentioned actual condition for various setup of a game machine, information gathering of a game machine, etc.

[0011]

[Means for Solving the Problem] The game machine in connection with the claim 1 of this invention is characterized by having the WEB server connected to the memory of this organization section to attain the above-mentioned purpose while connecting with the network of the Internet or intranet.

[0012] The game machine network system in connection with the claim 2 of this invention is a game machine network system possessing a game machine equipped with the WEB server connected to the memory of this organization section while connecting with the network of the Internet or intranet, and the WEB server is characterized by having an information processing means to carry out network \*\* using a computer terminal machine, and to process the management information of a game machine.

[0013] The game machine network system in connection with the claim 3 of this invention is a game machine network system according to claim 2, the aforementioned management information is data which control a game machine, and the aforementioned information processing means is characterized by being a data change means to change data.

[0014] The game machine network system in connection with the claim 4 of this invention is a game machine network system according to claim 2 or 3, and the aforementioned management information is characterized by being the setting information on the game mode of a game machine.

[0015] The game machine network system in connection with the claim 7 of this invention is a game machine network system according to claim 2, and the aforementioned management information is characterized by being the sales information on a game machine.

[0016] The game machine network system in connection with the claim 8 of this invention is a game machine network system according to claim 2, and the aforementioned management information is characterized by being various kinds of game data of a game machine.

[0017] The game machine network system in connection with the claim 13 of this invention is a game machine network system according to claim 2, the aforementioned management information is the program or data which controls a game machine, and the aforementioned information processing means is characterized by being a program change means to change a program or data.

[0018] The game machine network system in connection with the claim 14 of this invention is a game machine network system given in any 1 term of a claim 2 to the claim 13, is faced processing the management information of a game machine through the aforementioned network, and is characterized by limiting to a specific



processing person by the predetermined authentication means.

[0019] The game machine network system in connection with the claim 15 of this invention It is a game machine network system given in any 1 term of a claim 2 to the claim 14. the memory of this aforementioned organization section It has the game machine discernment ID peculiar to each game machine, and faces processing the management information of a game machine through a network, collating with the game machine discernment ID and Input ID is performed, and it is characterized by starting the aforementioned processing at the time of agreement of both ID.

[0020]

[Embodiments of the Invention] Hereafter, based on the drawing in which an example is shown, this invention is explained in detail.

[0021] As the game machine 1 which is this example is shown in drawing 1 , on inside of a shop, such as a game center, LAN (Local Area Network) is built mutually. It connects with the Internet through Routers R1, R2, —, Rn and the dedicated line (not shown). Furthermore, it connects with the telephone lines d1 and d2, the personal computers (computer terminal machine) p1 and p2 which the manager of the game machine 1 uses through —, and — from the service provider ISP (Internet Service Provider).

[0022] Moreover, each game machine 1 is simultaneously connected to the Personal Digital Assistant machine (computer terminal machine) k1 which the manager of the game machine 1 uses via a cellular-phone network (not shown), a PHS (Personal Handy-phone System) network (not shown), etc. further, a portable telephone (computer terminal machine) k2, —, etc. through the Internet.

[0023] In the above-mentioned personal computers p1 and p2, —, the Personal Digital Assistant machine k1, and —, it is WINDOWS as an OS (Operating System). Me (registered trademark) is carried and the exclusive software for displaying a homepage, for example, Internet Explorer, (registered trademark) (Internet Explorer (registered trademark)), and the software only for mails for using an E-mail, for example, Outlook Express etc., (registered trademark) (Outlook Express (registered trademark)) are installed.

[0024] the WEB (World Wide Web) server w (w1, w2, and —) to which IP (Internet Protocol) address is given, respectively as the above-mentioned game machine 1 (11, 12, —, 1n) is shown in drawing 2 wn) is built in and it is used for the manager of the game machine 1 on the inside of a shop of a game center. With the personal computer (computer terminal machine) Gp2 installed in the personal computer (computer terminal machine) Gp1 installed in the first floor of a game center, and the second floor, it connects as LAN mutually.

[0025] In addition, as a LAN system, Ethernet (registered trademark) (Ethernet (registered trademark)) is adopted.

[0026] In the above-mentioned personal computer Gp1 and a personal computer Gp2, it is WINDOWS as an OS (Operating System). Me is carried and the exclusive software for displaying a homepage, for example, Internet Explorer, (Internet

Explorer), and the software only for mails for using an E-mail, for example, Outlook Express etc., (Outlook Express) are installed.

[0027] As the game machine 1 is shown in drawing 3 (a), it has game machine control-section (this organization section) 1c to which 1s of control units to which operation of a control lever, an operating button, etc. is performed, 1h of displays to which the display of the game machine 1 is performed, 1s of these control units, and 1h of displays are connected, and is constituted, and game machine control-section 1c is equipped with memory 1cm.

[0028] Memory 1cm is NVRAM(s) (Nonvolatile Random Access Memory), such as a nonvolatile memory, and a game machine control program (management information), game mode setting data (data, setting information on game mode which control management information and a game machine), sales data (management information, sales information), various game data (management information), etc. are stored.

[0029] And memory 1cm of game machine control-section 1c, it connects with the WEB server w and is constituted, and when the WEB server w accesses memory 1cm, system processing of upgrade of a setup in game mode, sales information processing, various game data processing, and a game program etc. is performed.

[0030] Here, it is an impossible authentication system to access each memory 1cm of game machine control-section 1c to hachures memory 1cm with which the game machine discernment ID which the game machine discernment ID peculiar to a game machine (Identification) was attached, and authentication by the game machine discernment ID was performed on the occasion of access to memory 1cm from the outside, and was set up, and Input ID agree.

[0031] In addition, diverting the serial number of the game machine 1 etc. should just set up the game machine discernment ID suitably.

[0032] The above-mentioned WEB server w consists of MPU (Microprocessing Unit) which carries out data processing, and a microcomputer which accumulated memory.

[0033] As shown to the WEB server w at drawing 3 (b), HTTPD(HyperText Transfer Protocol Daemon) wh, The HTML folder wf in which a HTML (HyperText Markup Langage) file is stored, And Java (registered trademark) (Java (registered trademark)), a pearl (registered trademark) (Perl (registered trademark)), The CGI (Common Gateway Interface) program folder wc for the CGI program file manufactured using programming language, such as visual (registered trademark) (Visual (registered trademark)) C++, is carried. Delivery of a HTML file, data, etc. is performed through HTTPD (wh) by the demand from the personal computer (p1, p2, —, k1, k2 and Gp1, Gp2 grade) which is a client, and the program (information processing means) of a CGI program file is performed.

[0034] Here, CGI program files are files of various programs, such as a program for installation (program change means) of an authentication system program (authentication means), the program for the sales data total of the various games performed by coordinating with a homepage, the program for game mode setting (data change means), the program for [ various ] game data processing, a game

machine error information processing program, a game machine management information display program (display means), and a game machine control program.

[0035] To the WEB server w, furthermore, the software wF only for FTP (File Transfer Protocol), such as freeware and shareware, The picture folder wg in which the image file of JPEG (Joint Photographic Experts Group) file format or GIF (Graphics Interchange Format) file format is stored, The voice folder wm in which a voice file is stored, the Java applet folder wj, etc. are carried, and the file transfer of a CGI program file or other files is performed by using the software wF only for FTP.

[0036] Drawing 4 shows the top page kp1 of the homepage for performing various kinds of operations of a horse race game.

[0037] Various game data kp1c for performing processing of game mode setting kp1b for performing a setup in income data total kp1a for totaling sales data and game mode and various game data is allotted to the top page kp1 of a horse race game.

[0038] Here, if income data total kp1a is clicked, the program for the sales data total of the horse race game of a CGI program file will be performed, the page kp2 of an income data total of the horse race game shown in drawing 5 as the result will be displayed, and income data total processing will be performed.

[0039] That is, it is beforehand specified as HTML of the top page kp1 of a horse race game so that the program for the sales data total of the horse race game of the CGI program folder wc may be performed.

[0040] Moreover, if game mode setting kp1b is clicked, the following page (not shown) is displayed by the function of a hyperlink, the program for the game mode setting in the CGI program folder wc will be performed continuously, and processing of game mode setting will be performed.

[0041] Namely, it is specified that the following page links to game mode setting kp1b by HTML of the top page kp1 of a horse race game, and, as for the program for game mode setting, specification is beforehand made in HTML of game mode setting processing of a horse race game.

[0042] Similarly, if various game data kp1c is clicked, the following page (not shown) linked by the function of a hyperlink will be displayed, the program for game data processing in the CGI program folder wc will be performed continuously, and game data processing, such as acquisition of game data and a display of a game data history, and a display of the various contents of game mode setting, will be performed.

[0043] Namely, the following page is specified that it links to various game data kp1c by HTML of the top page kp1 of a horse race game, and, as for the program for [ various ] game data processing, specification is beforehand made in HTML of various game data processing of a horse race game.

[0044] Like \*\*\*\*, the remote managerial system of the above-mentioned game machine The game machine 1 in a game center and the personal computers Gp1 and Gp2 which the manager of a game center uses are connected in LAN (refer to drawing 2 ). the personal computer (p1, p2, --) which the manager who operates the

game machine 1 and the game machine 1 by remote control uses on the other hand, the Personal Digital Assistant machine k1, and portable telephone k2 grade are connected through a network (refer to drawing 1 ) -- it is -- The manager of the game machine 1 can perform system processing to the game machine 1 by accessing the WEB server w of the above-mentioned computer terminal machine to the game machine 1 of arbitrary places, and accessing memory 1cm of game machine control-section 1c from the WEB server w.

[0045] Next, employment of the remote managerial system of the game machine of above-mentioned composition is explained using the flow chart of drawing 6 .

[0046] Here, income data total processing of the horse race game of the game machine 1 shall be performed.

[0047] (Step 1) The manager of the game machine 1 uses arbitrary computer terminal machines (Gp1, Gp2, p1, p2, k1, k2, --, etc.), displays the screen of Internet Explorer, and inputs URL (Uniform Resource Locators) of the homepage which processes the horse race game of the desired game machine 1.

[0048] (Step 2) User ID, a password, and ID authentication screen (not shown) that inputs the game machine discernment ID are displayed on the display of a computer terminal machine by the function of a browser.

[0049] Here, ID authentication screen may consist of two screens of User ID, the authentication screen of a password, and the authentication screen of the game machine discernment ID.

[0050] A manager inputs the game machine discernment ID of the user ID of the self which is secrecy, a password, and the game machine 1 that performs processing.

[0051] (Step 3-1) Probably, authentication of User ID and a password is performed by the CGI program, and when it is not User ID and the password which were registered, processing is not performed.

[0052] (Step 3-2) Subsequently, authentication of the game machine discernment ID is performed by the CGI program, and when it is not the registered game machine discernment ID, processing is not performed.

[0053] (Step 4) When agreeing with User ID and the password which were inputted, and the thing into which the game machine discernment ID was registered, the top page of the homepage which processes the WEB server of the game machine 1 which has the game machine discernment ID inputted by the CGI program is displayed on a display.

[0054] In this case, the top page kp1 (refer to drawing 4 ) which is a menu screen for operation of a horse race game is displayed on a display.

[0055] When totaling sales data, income data total kp1a is clicked.

[0056] (Step 5) The program for a sales data total of a horse race game is performed, and the page kp2 of an income data total of a horse race game is displayed on a display.

[0057] In this way, income data total processing of the horse race game of the desired game machine 1 is started.

[0058] In addition, in (Step 4), when setting up game mode of a horse race game, processing of a setup in game mode is performed by performing the program for game mode setting by clicking game mode setting kp1b.

[0059] Similarly, when processing the various game data of a horse race game in (Step 4), processing of various game data is performed by performing the program for [ various ] game data processing by clicking various game data kp1c.

[0060] Here, a setup in the game mode of a slot machine is illustrated and explained as an example of a setup in game modes for example, other than a horse race game.

[0061] First, there is a setup of the game difficulty of a slot machine.

[0062] The probability that formation of the role to which a hit pattern is equal to game difficulty will appear is divided into setup 6 from \*\* from six stages 1 of difficulty, i.e., a setup, and is set up for any of six steps of inside being according to a situation.

[0063] Or in one game, there is a setup of the number of times of an appearance of the bonus game of carrying out for killing after playing the game of the number-of-times bonus game of predetermined (formation of a role was realized) (game over).

[0064] The number of times of an appearance of a bonus game is made into which [ 0 - 5 times of ] the number of times, if 0 is set up, if the close sets up nothing and 3, after it will play the game of the bonus game 3 times, it will be killed, and if 5 is set up, after playing the game of the bonus game 5 times, it is determined that it considers as the close etc.

[0065] Or according to formation of predetermined conditions other than the above, a setup of close conditions made to interrupt advance of a game exists.

[0066] Furthermore, there is a setup of the number of sheets of the medal paid out when formation of a role is attained, or a setup of the number of sheets of the medal which is paid out in the case of others.

[0067] Or there is a setup of the game production which chooses the variation of game production.

[0068] For example, it is \*\* to set it as the variation of BGM speedy in MANZUDEI (day only for males) set as a variation with BGM gentle in Lady ZUDEI (day only for women) etc.

[0069] Or in the case of the game machine 1 carrying the sub drop (not shown) which is a liquid crystal display, there is a setup of a change of the content of a display in a sub drop.

[0070] For example, the general information guidance from the store of a channel 1 and setup 3 are determined as the general information guidance from the store of a channel 2, game production, and game information and setup 2 determine setup 4 as the general information guidance from the store of a channel 3, and setup 1 chooses any of setup 1 - setup 4 they are.

[0071] It is also possible for the contents of the content of a display not to be beforehand stored in equipment, and to download through a network here.

[0072] Next, a slot machine is illustrated and explained as an example of the various

above-mentioned game data processing.

[0073] For example, the game information per one business day is collected, and it considers as management information.

[0074] The information on the rate of reward balls which is a ratio of a game visitor's medal injection number of sheets in one business day, the medal expenditure number of sheets to a game visitor, these medal injection number of sheets, and medal expenditure number of sheets is acquired.

[0075] Or the number of times of great success generating per one business day is grasped, namely, the number of times of big bonus (formation of role of great success) winning a prize, the number of times of regular bonus (formation of role per inside) winning a prize, the number of times of the performed game, etc. are grasped.

[0076] Although the above-mentioned example was explained as a slot machine, it is applicable to game machines other than a slot machine suitably.

[0077] By the way, or it acquires the history of the generated content information of an error as an example of other game information processing using a log file, for example and records serially as a history of the content information of an error, it classifies according to an error kind, records, and he is able for a manager to display on the display of a computer terminal machine, or to search suitably.

[0078] Or a manager is able to display and check the content of a setting in various kinds of game modes of the game machine 1 in arbitrary places using a computer terminal machine.

[0079] moreover, as general sales information on the game machine 1 managed by the manager for example, every various kinds of every [ in each game center per day ] game machine, and the game machine 1, every game, the number of times of a game for every game center, a game visitor's number, and a sales income — or There is total information, such as every week of total information, such as an area exception of these various information, an all-prefectures exception, a district exception, and a country exception, or these various information and every month, etc.

[0080] Since each game machine is equipped with a WEB server according to the above-mentioned composition, the manager of a game machine by accessing this WEB server's homepage for processing using a computer terminal machine System processing is performed from a WEB server to the game mechanism section. For example, a setup in the game mode of a game machine, the sales total of a game machine, various game data processing of a game machine, Various processings of perusal of installation of a game machine control program, upgrade, installation of the control program of the game of a game machine, upgrade, and various game data etc. are attained.

[0081] Moreover, since system processing of as opposed to a game machine by the computer terminal machine is possible, when the manager of a game machine uses a notebook sized personal computer, a Personal Digital Assistant machine, a portable telephone, etc. through [ like / \*\*\*\* ] the Internet, in arbitrary places, such as a

remote place, the system processing to a game machine is possible.

[0082] Moreover, since it has a WEB server common to each game machine and system processing to a game machine is performed through a WEB server, the system processing to all \*\*\*\* game machines is possible for the manager of a game machine, the system processing to a very efficient game machine is attained, and work cost is reduced greatly.

[0083] Moreover, since system processing of all game machines can be processed with common software while all the existing information infrastructures can utilize effectively by applying WEB technology common to each game machine, the construction cost of a system is very cheap.

[0084] Moreover, since system processing of all game machines can be processed with common software, the various data of a game machine can be easily used for various purposes, and it can utilize as management resources.

[0085] Moreover, the security of system processing of a game machine improves by giving the game machine discernment ID peculiar to each game machine, and performing authentication with this game machine discernment ID and Input ID on the occasion of the system processing to a game machine.

[0086] Moreover, the game machine discernment ID peculiar to each game machine is utilizable for various system processings to a game machine as a key of each game machine while it is applicable to specification of a game machine.

[0087] Moreover, on the occasion of the system processing to a game machine, by performing authentication using User ID and a password, specification of the manager of a game machine is possible and the security of system processing of a game machine improves further.

[0088] Therefore, the game machine and game machine network system which can realize the remote managerial system of the low cost which can be system processed to arbitrary game machines can be offered from the computer terminal machine of a remote place because of various setup of a game machine, information gathering of a game machine, etc.

[0089] In addition, in the example mentioned above, although the case where the WEB server was built in the game machine was illustrated, if the WEB server does not necessarily need to be built in the game inside of a plane and matched with the game machine, he may be another object equipment. In this case, the communication with a WEB server and a game machine does not need to be the network of a LAN system, and may use the protocol on which it was original and settled.

[0090] Moreover, in the example mentioned above, although the game machine is illustrated, it cannot be overemphasized that the game machine and game machine network system in connection with this invention can be effectively applied to other analogous devices.

[0091]

[Effect of the Invention] As mentioned above, since according to the game machine in connection with this invention a game machine is equipped with a WEB server and

it connects with the memory of this organization section as explained in full detail, various processings of a setup in the game mode of a game machine, processing of sales information, processing of various game data, upgrade of a program, etc. of the manager of a game machine are attained by accessing this WEB server using a computer terminal machine.

[0092] Moreover, since system processing of as opposed to [ through the Internet ] a game machine using a computer terminal machine is possible, also in arbitrary places, such as a remote place, the system processing to a game machine is possible.

[0093] Moreover, each game machine is equipped with a common WEB server, through a WEB server, since the system processing to a game machine is possible, the system processing to a very efficient game machine is attained, and work cost is reduced greatly.

[0094] Moreover, since all the existing information infrastructures can utilize effectively since each game machine can be accessed using this WEB server from a computer terminal machine, and the system processing to all game machines can be processed with common software, the construction cost of a system is very cheap.

[0095] Moreover, if it limits to a specific processing person by the predetermined authentication means on the occasion of the system processing to a game machine, the security of system processing of a game machine will improve.

[0096] Moreover, if the game machine discernment ID peculiar to each game machine performs authentication with Input ID on the occasion of the system processing to a game machine, the security of system processing of a game machine will improve.

[0097] Therefore, the game machine and game machine network system which can realize the remote managerial system of the low cost which can be system processed to arbitrary game machines can be offered from the computer terminal machine of a remote place because of various setup of a game machine, information gathering of a game machine, etc.

---

[Translation done.]

**\* NOTICES \***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.\*\*\*\* shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.



---

## DESCRIPTION OF DRAWINGS

---

### [Brief Description of the Drawings]

[Drawing 1] Drawing showing the outline composition of the hardware of the example of this invention.

[Drawing 2] Drawing showing the outline composition of the hardware in the game center of the example of this invention.

[Drawing 3] (a) It is drawing in which reaching and showing notionally the composition of the WEB server with which (b) is equipped in the functional block diagram of a game machine and game machine of an example of this invention.

[Drawing 4] Drawing showing the top page of the homepage which processes the horse race game of the game machine of the example of this invention.

[Drawing 5] Drawing showing the page which processes the income data total of the horse race game of the game machine of the example of this invention.

[Drawing 6] The flow chart which shows the flow of management information processing of the example of this invention.

### [Description of Notations]

1 -- Game machine,

1c -- Game mechanism section (this organization section),

1cm -- Memory

k1 -- Personal Digital Assistant machine (computer terminal machine),

k2 -- Portable telephone (computer terminal machine),

p1, p2, Gp1, Gp2 -- Personal computer (computer terminal machine),

w--WEB server.

---

[Translation done.]

### \* NOTICES \*

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.\*\*\*\* shows the word which can not be translated.

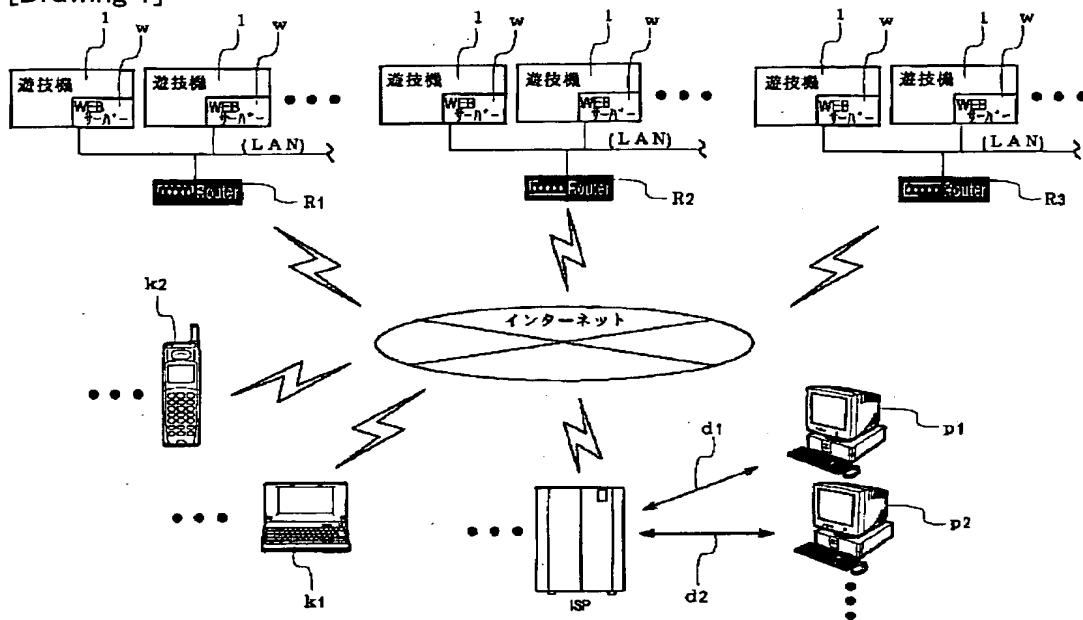
3.In the drawings, any words are not translated.

---

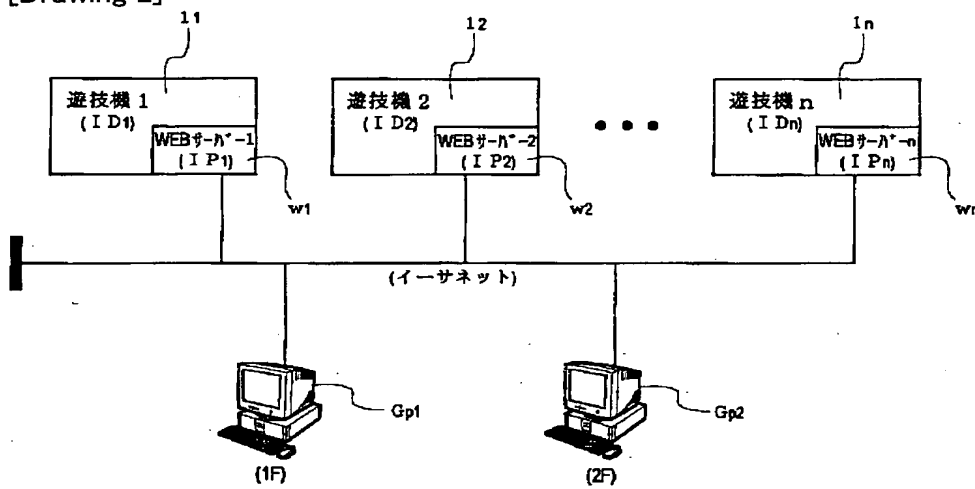
## DRAWINGS

---

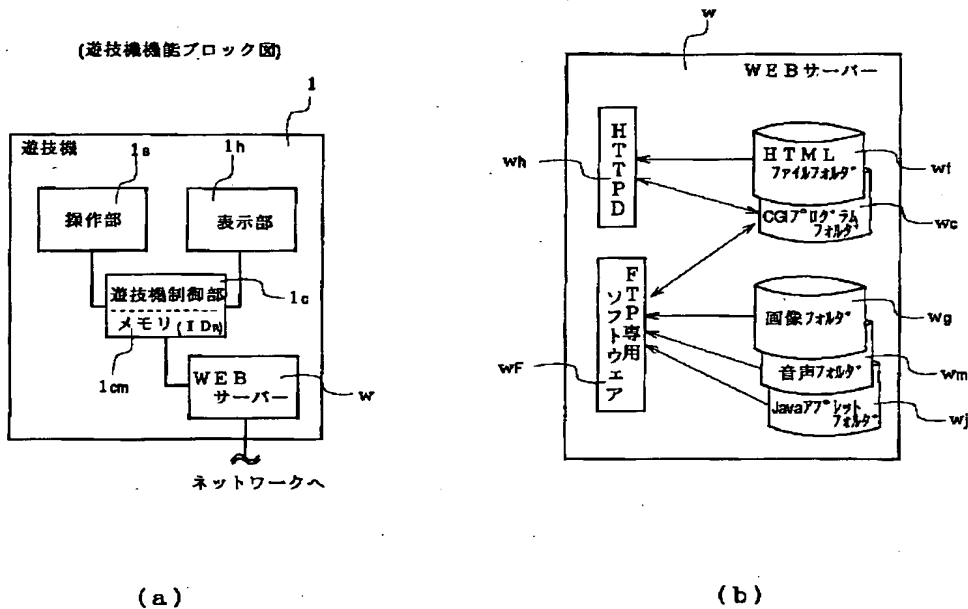
[Drawing 1]



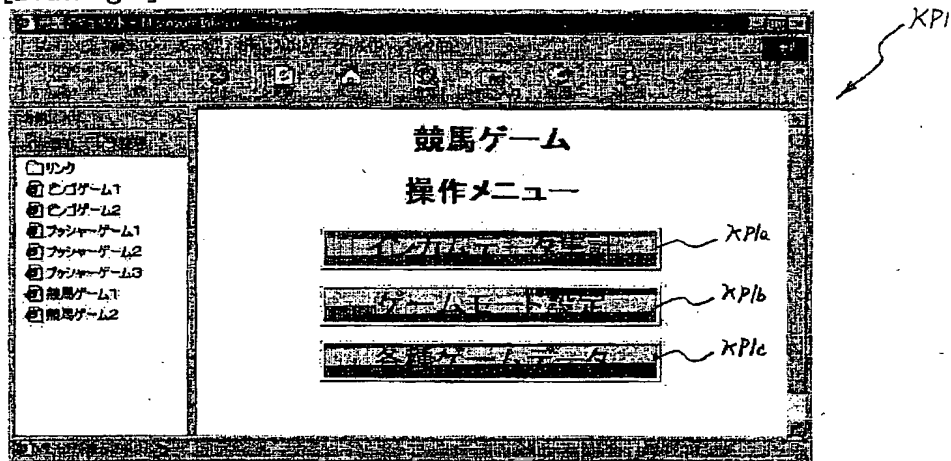
[Drawing 2]



[Drawing 3]



[Drawing 4]



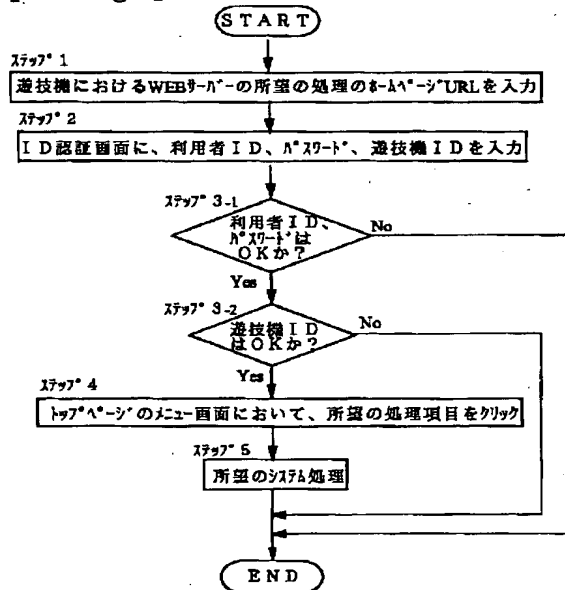
[Drawing 5]

競馬ゲーム

DATE	IN	OUT	H/G	%
TODAY	47144	44143	3001	94
08/08	42060	37385	4685	88
08/07	48519	48254	2265	95
08/06	36879	33566	3313	91
08/05	32938	28323	3813	89
08/04	18331	16484	1847	90
08/03	26433	22837	3598	86

xP2

[Drawing 6]



[Translation done.]